

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-163754  
 (43)Date of publication of application : 27.06.1995

(51)Int.CI. A63F 9/22

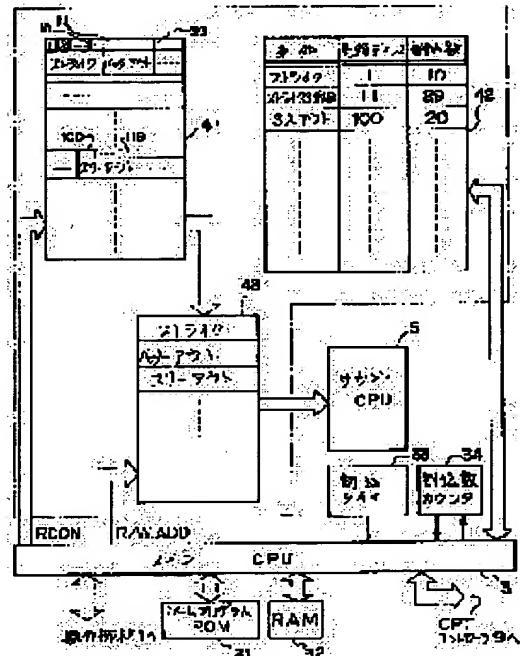
(21)Application number : 05-313705 (71)Applicant : KONAMI KK  
 (22)Date of filing : 14.12.1993 (72)Inventor : MURATA SHIRO  
 TOYOHARA KOJI  
 NISHIKAWA NAOKI  
 IKARIKO MASAHIRO  
 UEHARA KAZUHIKO  
 INOUE HIDETO

## (54) GAME MACHINE WITH ON-THE-SPOT-BROADCASTING FUNCTION

### (57)Abstract:

**PURPOSE:** To receive a on-the-spot-broadcasting corresponding to the proceeding or the game and the operation details or the operational members.

**CONSTITUTION:** The game machine is provided with an operation member 1, a main CPU 3, a memory, and a sound CPU 5. On-the-spot-broadcasting terms are sent from the main CPU 3 to the sound CPU 5. The memory is composed of an on-the-spot-broadcasting term memory 41 in which such terms are stored, a comparison memory 42 to store the on-the-spot-broadcasting terms corresponding to the proceeding of the game and the operation details of the operational members 1, in relation to the interruption number, and a buffer to store specified terms. After the main CPU 3 specifies on-the-spot-broadcasting terms and has transferred the terms from the memory 41 to the buffer, the stored data in the buffer 43 are divided in turn with an interruption processing and transmitted to the sound CPU 5 by the interrupted number of times.



### LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 14.12.1993

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 2552425

[Date of registration] 22.08.1996

[Number of appeal against examiner's decision  
of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's  
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平7-163754

(43)公開日 平成7年(1995)6月27日

(51) Int.Cl.<sup>8</sup>

識別記号 庁内整理番号

F I

技術表示箇所

A 6 3 F 9/22

E

審査請求 有 請求項の数4 OL (全7頁)

(21)出願番号 特願平5-313705

(71)出願人 000105637

コナミ株式会社

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地  
の2

(22)出願日 平成5年(1993)12月14日

(72)発明者 村田 司朗

神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2  
コナミ株式会社内

(72)発明者 豊原 浩司

神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2  
コナミ株式会社内

(74)代理人 弁理士 小谷 悅司 (外3名)

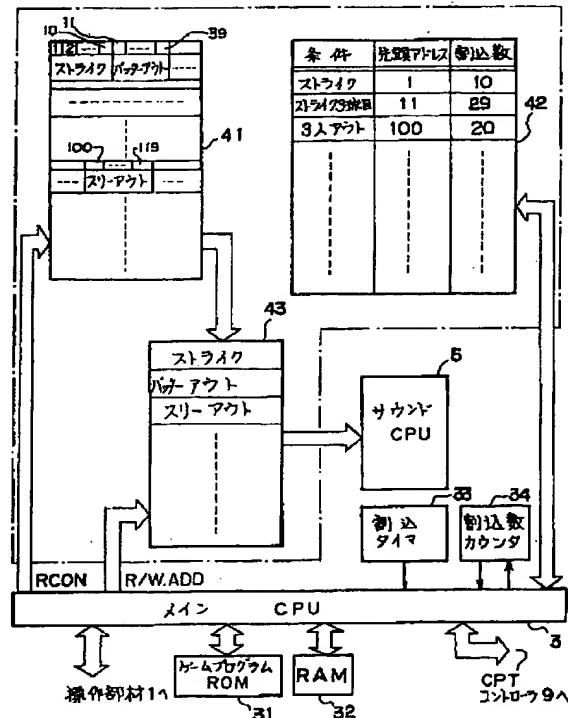
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 実況中継機能付きゲーム機

(57)【要約】

【目的】 ゲーム進行及び操作部材の操作内容に従った実況中継を行わせる。

【構成】 本ゲーム機は、操作部材1、メインCPU3、メモリ部4及びサウンドCPU5を備え、実況用語がメインCPU3からサウンドCPU5へ転送される。メモリ部4は実況用語が記憶された実況用語記憶部41、ゲーム進行及び操作部材1の操作内容に対応した実況用語を割込数と関連付けて記憶する対照記憶部42及び指定された実況用語を記憶するバッファからなる。そして、メインCPU3は実況用語を指定し、その実況用語を実況用語記憶部41からバッファに移した後、このバッファ43の記憶データを割込み処理で順次分割して割込回数だけサウンドCPU5へ転送する。



**【特許請求の範囲】**

**【請求項1】** モニタに表示されるキャラクタに動作指示を与える複数の操作部材と、該操作部材を操作することでゲームプログラムに従ってゲーム進行を行う制御部を備えたゲーム機において、ゲーム進行上必要な実況用語をそれぞれゲーム進行状況及び操作部材の操作内容に対応させて記憶する記憶手段と、ゲーム進行状況及び操作部材の操作内容に応じて対応する実況用語を指定する用語指定手段と、入力された実況用語を一時的に保持しつつ、その保持内容を可聴速度で音声に変換して出力する音声出力手段と、指定された実況用語を上記記憶手段から音声出力手段に転送する転送手段とを備えたことを特徴とする実況中継機能付きゲーム機。

**【請求項2】** 請求項1記載の実況中継機能付きゲーム機において、上記記憶手段は、ゲーム進行上必要な実況用語をアドレスと対応させて記憶する実況用語記憶部と、ゲーム進行状況及び操作部材の操作内容に対応する実況用語を上記実況用語記憶部のアドレスと該アドレス内の記憶内容を所定データ量ずつ分割転送するに要する転送回数とで関連付けて記憶する対照記憶部と、実況用語記憶部から読み出された実況用語が順次記憶可能なバッファとからなり、上記用語指定手段は、上記対照記憶部の対応するアドレスを用いて実況用語記憶部の実況用語を読み出して上記バッファに記憶するとともに、上記転送手段は、上記バッファに記憶された実況用語を上記転送回数だけ順次時分割で転送するものであることを特徴とする実況中継機能付きゲーム機。

**【請求項3】** 請求項2記載の実況中継機能付きゲーム機において、上記時分割転送は割込み処理で行われることを特徴とする実況中継機能付きゲーム機。

**【請求項4】** 請求項3記載の実況中継機能付きゲーム機において、タイマを有し、上記タイマが所定時間を計時する毎に転送のための割込み処理が実行されることを特徴とする実況中継機能付きゲーム機。

**【発明の詳細な説明】**

**【0001】**

**【産業上の利用分野】** 本発明は、モニタに表示されるキャラクタに動作指示を与える複数の操作部材と、該操作部材を操作することでゲームプログラムに従ってゲーム進行を行う制御部を備えたゲーム機に係り、特にゲーム進行に沿った実況中継を行うゲーム機に関する。

**【0002】**

**【従来の技術】** 従来、テレビゲーム機において、モニタに表示されたキャラクタの移動に伴う足音（効果音）を発生させるものが知られている。また、実開昭55-56686号、実開昭55-72994号公報には、実況音声を伴う野球ゲーム具やゴルフゲーム具が提案されており、これは、音声記録シートをゲーム具にセットすることにより、ゲーム進行に対応した実況音声が出力されるようになっており、ゲーム進行に際して臨場感をかも

し出すようにしたものである。

**【0003】**

**【発明が解決しようとする課題】** キャラクタの移動に対する足音効果音は、単に音であるため発音時間が短く、かつ同一音の繰返し処理で容易に行え、しかも特定の操作に対してのみ音発生を行うものであるが、文章としての長い音声を出力する場合には、そのデータ量の多さから同様な手法を採用するとゲーム進行に支障をきたすこととなり、また、実況中継のようなゲームの進行に沿った複雑な判断が要求される場合にまで対応することは困難である。また、従来の野球ゲーム具、ゴルフゲーム具は、ゲーム進行が当該記録シート上の任意に選択された実況中継の再生によって決定されるものに過ぎず、ゲーム操作に対応して、それに沿った実況中継が行われるものではない。

**【0004】** 本発明は、上記に鑑みてなされたもので、ゲーム進行状況及び操作部材の操作内容に応じた用語を予め対応記録させた用語集から適宜指定することで、ゲーム進行に沿った実況中継を可能にする実況中継機能付きゲーム機を提供することを目的とするものである。

**【0005】**

**【課題を解決するための手段】** 本発明は、モニタに表示されるキャラクタに動作指示を与える複数の操作部材と、該操作部材を操作することでゲームプログラムに従ってゲーム進行を行う制御部を備えたゲーム機において、ゲーム進行上必要な実況用語をそれぞれゲーム進行状況及び操作部材の操作内容に対応させて記憶する記憶手段と、ゲーム進行状況及び操作部材の操作内容に応じて対応する実況用語を指定する用語指定手段と、入力された実況用語を一時的に保持しつつ、その保持内容を可聴速度で音声に変換して出力する音声出力手段と、指定された実況用語を上記記憶手段から音声出力手段に転送する転送手段とを備えたものである（請求項1）。

**【0006】** また、ゲーム進行上必要な実況用語をアドレスと対応させて記憶する実況用語記憶部と、ゲーム進行状況及び操作部材の操作内容に対応する実況用語を上記実況用語記憶部のアドレスと該アドレス内の記憶内容を所定データ量ずつ分割転送するに要する転送回数とで関連付けて記憶する対照記憶部と、実況用語記憶部から読み出された実況用語が順次記憶可能なバッファとからなり、上記用語指定手段は、上記対照記憶部の対応するアドレスを用いて実況用語記憶部の実況用語を読み出して上記バッファに記憶するとともに、上記転送手段は、上記バッファに記憶された実況用語を上記転送回数だけ順次時分割で転送するものである（請求項2）。

**【0007】** また、上記時分割転送は割込み処理で行うようにしてもよく、この場合、タイマを有し、上記タイマが所定時間を計時する毎に転送のための割込み処理が実行されるようにしてもよい（請求項3、4）。

**【0008】**

【作用】請求項1記載の発明によれば、ゲーム進行状況及び操作部材の操作内容に応じて対応する実況用語が指定されると、転送手段はその指定された実況用語を読み出して音声出力手段に転送する。転送された実況用語は音声出力手段で一時的に保持されつつ、可聴速度で音声に変換され順次出力される。

【0009】請求項2記載の発明によれば、ゲーム進行状況及び操作部材の操作内容に対応する実況用語が指定されると、上記実況用語記憶部のアドレスと該アドレス内の記憶内容を所定データ量ずつ分割転送するに要する転送回数とが対照記憶部から読み出され、この読み出しデータに基づいて実況用語が実況用語記憶部からバッファに記憶される。上記転送手段はバッファに記憶された実況用語を上記転送回数だけ順次時分割で転送する。

【0010】請求項3記載の発明によれば、実況用語の転送は割込み処理によって行われる。

【0011】請求項4記載の発明によれば、タイマが所定時間を計時する毎、すなわち一定間隔で実況用語の転送が行われる。

#### 【0012】

【実施例】図1は、本発明に係る実況中継機能付きゲーム機のブロック構成図を示す。1は操作レバーやスイッチ、あるいは釦等からなる操作部材で、操作内容は出入力ポート2を介してメインCPU3に入力されるようになっている。操作部材1の操作レバーはキャラクタの移動方向を主に指示するもので、スイッチ、釦はキャラクタに所要の動作を、例えば野球ゲームでは投球、送球、バットスイング等野球ゲームに必要な所要の動作を所要のタイミングで指示可能にするものである。また、この種のゲーム機は、周知のように操作部材1を用いてプレーヤが自由にチーム名や選手を選べるようなチーム作成ステップを有している。

【0013】メインCPU3は本ゲーム機全体の動作を統括的に制御するとともに、ゲームプログラムを記憶したROM31(図2参照)や処理データを一時的に保存するRAM32(図2参照)等を備えている。なお、ゲームプログラムが別体のゲームカセットの形で記憶されており、本ゲーム機のカセット装着部に着脱可能に装填してゲームを行うタイプの場合には上記ROMは特に必要ではない。

【0014】メモリ部4は、図2で詳細構造を説明するが、ゲーム進行上必要な実況用語をそれぞれゲーム進行状況及び操作部材1の操作内容に対応させて記憶しているものである。例えば野球ゲームの場合には、大別して、バッティング画面、守備画面、チェンジ画面及びゲームセット画面の4種類の画面が準備されている。そして、それぞれに画面において、ゲーム進行に応じた実況中継のための用語が対応して準備されている。

【0015】バッティング画面では、例えば、「変化球」、「ストレート」、「チェンジアップ」、「ストラ

イク」、「ボール」、「ランナーありません」、「ランナー1塁」、「バッターアウト」、「1塁アウト」、「チェンジ」、「(チーム名)」、「打順」、「守備」、「選手名」、「背番号」等があり、これらを利用して、例えば「変化球、ストライク」、「1番、センター、新庄、背番号5」、「ストライク、バッターアウト、スリーアウト」等の実況が、後述するようにして行われる。

【0016】守備画面では、例えば、「打った」、「打ちました」、「捕りました」、「1塁へ」、「バックホーム」、「これは大きい」、「フェンス直撃」、「ホームラン」、「ヒット」、「2塁打」、「2ラン」、「抜けた」、「ナイスプレイ」、「先制の」、「ファール」等があり、これらを利用して、例えば「打った、これは大きい、先制の、ホームラン」、「捕りました、ナイスプレイ、バックホーム、アウト」等の実況が行われる。

【0017】チェンジ画面では、例えば、「(イニング数)の」、「裏」、「表」、「終わりまして」、「(チーム名)」、「無得点です」、「逆転です」等がある。

【0018】ゲームセット画面では、例えば、「ご覧の通り本日は」、「(チーム名)が」、「勝ちました」等がある。

【0019】また、同じ意味のもの、例えば上記で「打った」は逆転となる場合とかランナーがいる場合に用い、それ以外の時には「打ちました」を用いるというように使い分けることで、より実況の雰囲気を出すことができる。同じように、同じ言葉を複数種類準備しておいて、状況によって好ましいテンションの方を用いるようにすることもできる。

【0020】メインCPU3はゲームの進行状況や操作部材1の操作内容に応じて合致可能な用語を順次指定するとともに、この指定用語データをパルス変調(PCM)し、かつ所要のデータ圧縮処理を施して後述のサウンドCPU5に転送するようにしている。サウンドCPU5はメインCPU3から転送された音声データ、すなわち実況用語を一時的に保存するとともに、復調乃至は伸長処理後、所要の可聴速度で読み出し、サウンドコントローラ6でアナログ音声波形信号に置き換えてアンプ7から送出し、所要台数のスピーカ8から発音するようしている。

【0021】CRTコントローラ9はメインCPU3からの制御信号に応じてグラフィックメモリ10をアクセスして必要な画面信号やキャラクタをフレームメモリ11に出力するもので、出力された画面信号やキャラクタがこのフレームメモリ11に記憶されるようになっている。ビデオ信号発生回路12はフレームメモリ11に記憶されている画面信号等をビデオ信号に変換してCRTやLCD等からなるモニタ13に周期的に高速読み出してモニタ13上に静止画を提供するものである。

【0022】図2は、メモリ部4とその周辺回路部の詳

細な構成を示す図である。メモリ部4はゲーム進行上必要な実況用語をアドレスと対応させて記憶する実況用語記憶部41、ゲーム進行状況及び操作部材1の操作内容に対応する実況用語を上記実況用語記憶部41のアドレスと該アドレス内の記憶内容を所定データ量ずつ分割転送するに要する転送回数とで関連付けて記憶する対照記憶部42及び上記メインCPU3で指定された実況用語を指定の毎に順次記憶するバッファとから構成されている。

【0023】実況用語記憶部41は、所要のメモリ容量を有するROMで、所要アドレス分に対して実況用語がそれぞれデジタルの音声波形データの形で記憶されており、例えば、アドレス1～10には「ストライク」なる用語が、アドレス11～39には「バッターアウト」なる用語が、アドレス100～119には「スリーアウト」なる用語が順次記憶されている。対照記憶部42は、所要のメモリ容量を有するROMで、ゲーム進行状況及び操作部材1の操作内容という条件設定に対して、それ自身先頭アドレスと割込数とが関連付けて記憶されている。この対照記憶部42内の割込数とはデータ転送の回数を意味するもので、例えば「ストライク」の音声波形データであれば10回の転送に分けて行うことを意味している。なお、実況用語記憶部41のメモリマップにおいて、各用語の記憶アドレス数は、説明の便宜上るものであって、割込数とは一般的に一致する必然性はない。本実施例では、1回の転送処理で転送量として80H(ほぼ128バイトに相当)を予定している。

【0024】また、上記条件設定とは、ゲーム進行状況や操作部材1の操作内容により得られるゲーム進行結果で、メインCPU3によって、例えば投球されたボールがストライクであれば実況用語記憶部41の「ストライク」(アドレス1, 割込数10)が指定され、この場合に「ストライク」が3球目であれば「バッターアウト」(アドレス11, 割込数29)が指定され、更にこの場合に、3人がアウトであれば「スリーアウト」(アドレス100, 割込数20)が指定されるようになっている。RAMならなるバッファ43は指定された実況用語が、上記の例では「ストライク」、「バッターアウト」、「スリーアウト」の順番で取り込まれている。

【0025】そして、条件設定が確定する毎に、順次、実況用語が指定され、更にバッファ43に取り込まれ、メインCPU3はこの取り込まれた実況用語を取り込み順に逐次転送する。割込タイマ33は転送処理のための割込みタイミングを設定するリセットスタート可能なもので、例えば1/60(秒)毎に割込みが入るようになっている。すなわち、メインCPU3は、各1/60(秒)内において、例えばその1/10の時間幅だけ転送処理を分担し、残りの9/10の時間幅はゲーム処理を分担するようにしている。これにより、実況用語を一度に転送処理することに起因してその間ゲーム処理、す

なわちゲームプログラムが中断して操作部材1を操作してもゲームが進行しないといった不具合が防止できる。また、割込数カウンタ34は割込数をカウントするカウントである。

【0026】図3は、ある条件設定に対する実況用語指定の一例を示すフローチャートである。図3は野球ゲームにおけるバッティング画面で、投手が投球し、その投球の判定からのものである。ここでは、先ず、投手の投げた球がストライクかどうかが判別され(S1)、ボールであれば、ステップS3に移行して、「ボール」の実況中継フローが実行される。一方、ストライクであれば、対照記憶部42の(1, 10)が指定され、それに対応する実況用語が実況用語記憶部41からバッファ43へ取り込まれる(S5)。ストライクであれば、次に同一バッタに対してストライクが3球目であるかどうかが判別可能となるので、この判別処理が行われる(S7)。3球目でなければ、1球目か2球目であるからステップS9に移行して、次の投球の実況中継フローが実行される。一方、ストライクが3球目であれば、対照記憶部42の(11, 29)が指定され、それに対応する実況用語が実況用語記憶部41からバッファ43へ取り込まれる(S11)。続いて、バッターがアウトになると、アウトカウントが3かどうかの判別が可能となるので、この判別処理が行われる(S13)。アウトカウントが3でなければ、ステップS15に移行して、「ワンアウト」とか「ツーアウト」とかの実況フローが実行される。一方、アウトカウントが3であれば、対照記憶部42の(100, 20)が指定され、それに対応する実況用語が実況用語記憶部41からバッファ43へ取り込まれる(S11)。なお、ゲームフローが開始されると、割込タイマ33がスタートされるとともに、割込数カウンタ34は1にリセットされるようにしてなる。

【0027】図4は、割込転送処理のルーチンを示すもので、割込タイマ33が1/60(秒)を計時すると、この割込ルーチンに入る。このルーチンでは、先ず、バッファ43に転送すべきデータが取り込まれているかどうかが判別される(S21)。転送データが有れば、n=1かどうかが判別され(S23)、n=1であれば、これから転送する実況用語であるとして、その実況用語データに対する対照記憶部42の対応する割込数Ndがセットされて(S25)、ステップS27に移行する。一方、n=1でなければ、現在転送中の実況用語の部分であるとして、そのままステップS27にスキップする。

【0028】ステップS27では、n回目の割込みに対するデータがバッファ43からサウンドCPU5へ転送される。データ転送が終了すると、現割込回数n、すなわち割込数カウンタ34のカウント値が1だけインクリメントされて(S29)、このインクリメントされたnと割込数Ndとの大小が比較され(S31)、現割込回数

$n$ の方が小さければ、割込タイマ33がリセットスタートされて(S33)、本フローが終了する。一方、現割込回数 $n$ がNdに一致すると、実況用語1個分の転送が終了したとして、現割込回数 $n$ を1にリセットして(S35)、本フローが終了する。なお、ステップS21で、転送すべきデータが無いときは、そのまま本フローが終了する。

【0029】サウンドCPU5を介してスピーカ8から出力される実況音声は、可聴速度であるのでデータ転送速度に比して遅く、そこで、この時間差を利用してスピーカ8が直前に転送した用語を出力している間に次の用語を転送し得るので、複数の用語が連続しても、それらが途切れることなく連続的にスピーカ8から発音されることとなり、何等違和感を感じることがない。

【0030】なお、本実施例では、1/60(秒)毎に割込み行ったが、割込み周期は一定である必要はなく、唯、スピーカ8からの発音速度に比して少なくとも高速であれば、メインCPU3のゲーム処理の負担が少ない時点で行うように優先度合いを設けるようにしてもよい。また、割込処理に限定することなく、一連の処理の中でデータ転送を行うようにすることも可能である。

#### 【0031】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、ゲーム進行上必要な実況用語をそれぞれゲーム進行状況及び操作部材1の操作内容に対応させて記憶する記憶手段と、ゲーム進行状況及び操作部材1の操作内容に応じて実況用語を指定する用語指定手段と、入力された用語のデータを一時的に保持しつつ、その保持内容を可聴速度で音声に変換して出力する音声出力手段と、指定された実況用語を上記記憶手段から音声出力手段に転送する転送手段とを備えたので、ゲーム進行に即した適切な実況中継を可能にすることができる。

【0032】また、請求項2~4記載の発明によれば、実況用語を所定データ量ずつ分割転送するようにしたの

で、データ転送中にゲーム側の進行が一時的に中断するといった不具合の発生を防止できる。特に、請求項3記載の発明では割込処理で対応しているので割込み用のサブルーチンで対処可能となる。また、請求項4記載の発明ではデータ転送が一定化され、データの安定転送が図れる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る実況中継機能付きゲーム機のプロック構成図を示す。

【図2】メモリ部とその周辺回路部の詳細な構成を示す図である。

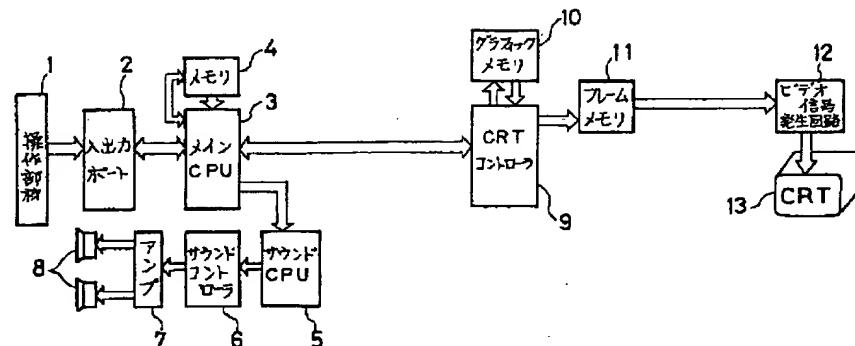
【図3】ある条件設定に対する実況用語指定の一例を示すフローチャートである。

【図4】割込転送処理のルーチンである。

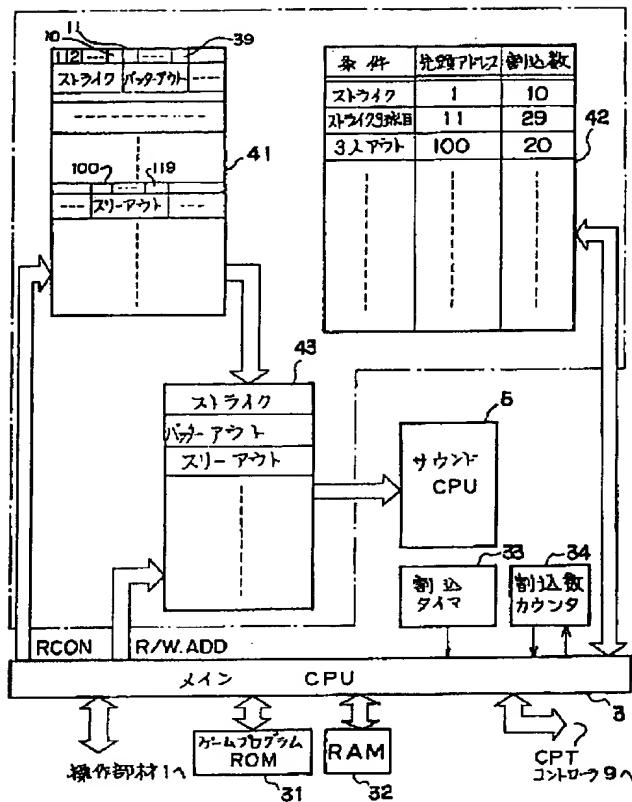
#### 【符号の説明】

- 1 操作部材
- 3 メインCPU
- 3 1 ROM
- 3 2 RAM
- 3 3 割込みタイマ
- 3 4 割込数カウンタ
- 4 メモリ部
- 4 1 実況用語記憶部
- 4 2 対照記憶部
- 4 3 バッファ
- 5 サウンドCPU
- 6 サウンドコントローラ
- 7 アンプ
- 8 スピーカ
- 9 CRTコントローラ
- 10 グラフィックメモリ
- 11 フームメモリ
- 12 ビデオ信号発生回路
- 13 モニタ

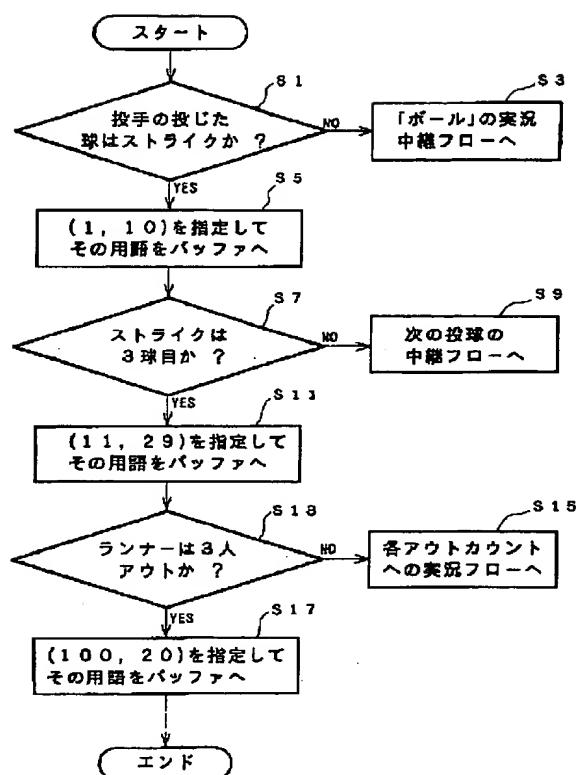
【図1】



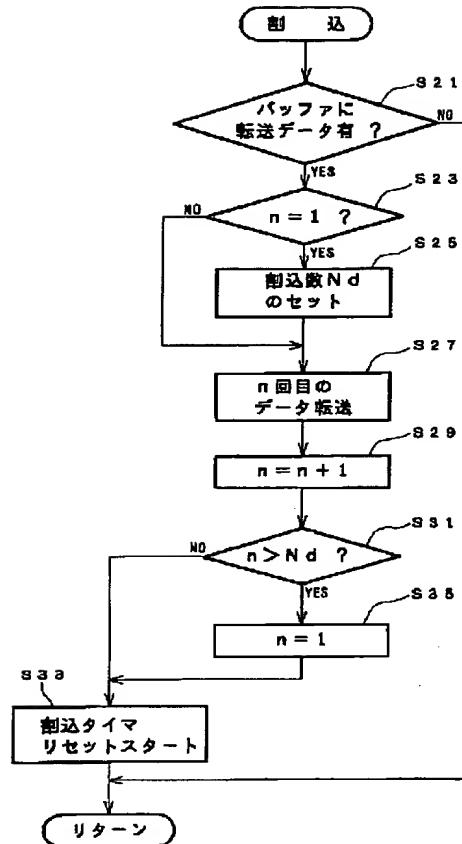
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(72) 発明者 西川 直樹  
 神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2  
 コナミ株式会社内

(72) 発明者 篠子 正広  
 神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2  
 コナミ株式会社内

(72) 発明者 上原 和彦  
 神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2  
 コナミ株式会社内

(72) 発明者 井上 秀登  
 神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2  
 コナミ株式会社内